

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU JURNAL KULINER DAN JAJAN
PASAR KHAS JOGJA UNTUK PARA VEGAN**



PERANCANGAN

Oleh:

Ashr Lian Alviani

NIM: 1612412024

Reguler

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU JURNAL KULINER DAN JAJAN PASAR KHAS JOGJA UNTUK PARA VEGAN** diajukan oleh ASHR LIAN ALVIANI, 1612412024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 6 Januari 2021



Ketua Program Studi DKV/ Anggota

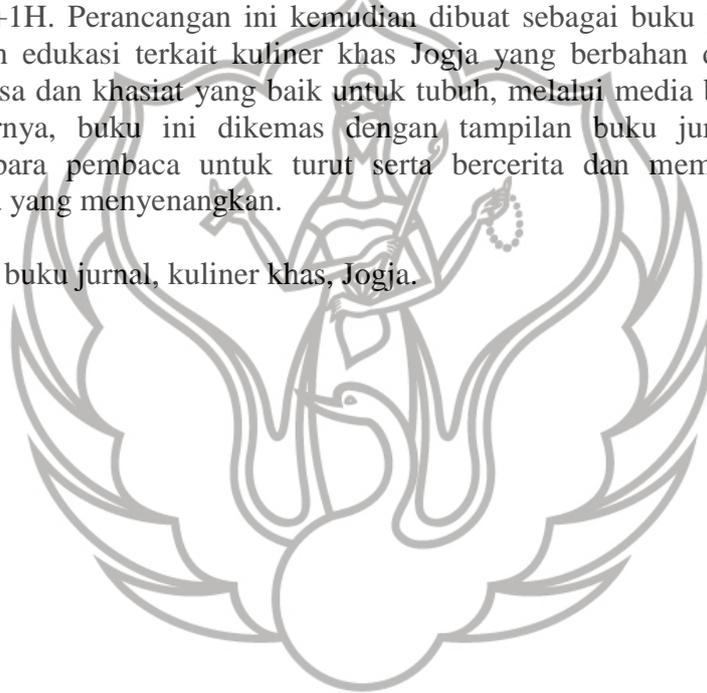
Dara Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002

ABSTRAK

Gaya hidup sehat sedang marak diperbincangkan, gaya hidup ini muncul ketika ini semakin banyak masyarakat yang sadar akan kesehatan tubuhnya, karena banyak kasus yang menyinggung tentang kesehatan, yang menjadi bahan pertimbangan, vegan menjadi salah satu pilihan dalam pola diet untuk menunjang gaya hidup sehat, namun karena vegan bukan berasal dari Indonesia, masih banyak yang belum tahu jika kuliner Indonesia khususnya Jogja juga banyak yang *mensupport* gaya hidup vegan.

Perancangan ini dibuat agar masyarakat bisa memeperluas pengetahuan kuliner khas Jogja terutama untuk vegan serta menuliskan pengalaman berkuliner dalam satu buku, mempopulerkan makanan tradisional yang kini keberadaannya cukup minim. Sehingga aneka kuliner khas yang merupakan salah satu warisanbudaya tidak punah begitu saja tergerus oleh zaman. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H. Perancangan ini kemudian dibuat sebagai buku panduan sekaligus memberikan edukasi terkait kuliner khas Jogja yang berbahan dasar nabati, yang memiliki rasa dan khasiat yang baik untuk tubuh, melalui media buku jurnal visual. Hasil akhirnya, buku ini dikemas dengan tampilan buku jurnal kuliner yang mengajak para pembaca untuk turut serta bercerita dan membagikan kisahnya dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: buku jurnal, kuliner khas, Jogja.



ABSTRACT

A healthy lifestyle is being discussed, this lifestyle appears when more people are aware of their health, because there are many cases that pertain to health, which are taken into consideration, vegan is one of the choices in dietary patterns to support a healthy lifestyle, however because vegans do not come from Indonesia, there are still many who do not know that many Indonesian culinary delights, especially Jogja, also support the vegan lifestyle.

This design was made so that the public could broaden their knowledge of typical Jogja culture, especially for vegans, as well as write culinary experiences in one book, popularize traditional food, which is now quite minimal. So that the various culinary specialties which are one of the cultural heritages are not being eroded by the times. The method used in this design is 5W + 1H. This design was made as a guidebook as well as providing education related to typical Jogja culinary based on vegetable ingredients, which have good taste and savors for the body, through the media of visual journal books. The end result, this book is packed with the appearance of a culinary journal book that invites readers to participate in telling stories and sharing their stories in a fun way.

Keywords: journal books, culinary specialties, Jogja.



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Gaya hidup sehat sedang marak diperbincangkan, gaya hidup ini muncul ketika kini semakin banyak masyarakat yang sadar akan kesehatan tubuhnya, karena banyak kasus yang menyinggung tentang kesehatan, yang menjadi bahan pertimbangan. Mulai dari mencoba rutin berolahraga, minum multivitamin, hingga mengatur pola makan, salah satu caranya dengan diet. Sayangnya, dimasa yang serba instant ini, banyak masyarakat yang belum faham betul dengan cara berdiet yang baik dan benar, karena mereka ingin dengan usaha minim namun berharap yang maksimal. Hingga banyak kasus yang berujung tidak baik. Berangkat dari permasalahan ini, perlu adanya kesadaran untuk mengatur pola makan yang baik, tanpa menyiksa dan memberi efek samping.

Begitu banyak pola diet, mulai dari yang terencana dengan matang, hingga yang tidak terencana, kemudian menimbulkan resiko yang berdampak pada kesehatan tubuh. Di temukan kasus di media sosial atau bahkan kolega kita yang melakukan diet namun tanpa pengawasan, atau memperhitungkan risikonya. Dalam situs *Okelifestyle* disebutkan sebuah kasus, dengan judul artikel Gara-Gara Diet Ekstream, Remaja di Jakarta alami *Osteoporosis*, yang ditulis oleh Muhammad Sukardi dalam sebuah wawancara dengan Dr. Ade Tobing, Sp KO Dokter Spesialis Kedokteran Olahraga pada tanggal 19 Oktober 2018 lalu, bahwa “Bukannya mendapat tubuh yang ideal, pasien saya malah mengalami masalah osteoporosis. Usia mereka masih remaja, dan ini cukup berbahaya”. Diet memang bagus bagi tubuh karena mengurangi dan menghindari beberapa penyakit yang ada, namun apabila diet tanpa pengawasanyang baik, maka diet ini akan menjadi bumerang bagi orang yang sedang menjalankan program ini. Oleh karena itu ada beberapa pola diet yang baik dan tidak menyiksa tubuh, salah satunya adalah diet vegan.

Pada tahun 1944 Donald Watson memperkenalkan *veganism*. Vegan sama sekali tidak mengonsumsi produk apapun yang dihasilkan hewan. Bukan hanya daging saja, mengambil produk hasil hewan seperti susu dan telur juga dilarang. Oleh kaum vegan. (Fajar, Galih. 2017. diakses 18 Januari 2020. 23:33 WIB). Berdasarkan kutipan yang diambil pada situs Tirto.id, disebutkan dalam artikel yang berjudul Minus Mengonsumsi Daging Sapi Bagi Kesehatan oleh Nasywa Humaira, pada tahun 2019, didapatkan bahwa meski olahan daging memiliki banyak kelebihan, namun ia juga memiliki beberapa dampak negatif bagi kesehatan tubuh diantaranya menyebabkan peradangan seperti amandel, bisul dan nyeri sendi lutut, kanker, jantung, resistensi obat dan masih banyak lagi. Karena adanya batasan-batasanbahan pangan, yang dikonsumsi atas dasar kesehatan, maka bahan makanannya tidak sembarangan. Tidak jarang para vegan merasa kesulitan untuk mencari makanan yang sesuai dengan program diet mereka, ditambah lagi jika sedang *traveling* ke daerah-daerah yang belum pernah dikunjungi, maka akan merasa kesulitan dalam mencari makanan khas, karena tidak banyak mengetahui seluk beluk kuliner di daerah tersebut.

Yogyakarta sebagai kota tujuan wisata, karena memiliki daya pikat sangat kuat, selain dari segi keindahan alam, berbagai peninggalan sejarah, hingga kekayaan budaya yang masih sangat kental membuat para wisatawan tidak bosandatang untuk sekedar berwisata, bernostalgia maupun untuk

kembali ke kampung halaman. Selain itu, kota ini terkenal pula memiliki kuliner khas yang sedap dan unik, mulai dari jajan pasar, sampai makanan utama. Karena memiliki kuliner khas yang cukup bervariasi, kini banyak makanan atau jajan pasar khas Jogja yang mulai punah, seperti kipo, gatot, tiwul, clorot, brongkos, garang asem yang perlahan sulit ditemukan, sehingga tidak banyak orang yang tau tentang kuliner-kuliner tersebut. Tidak hanya variasi kuliner, banyak pilihan rumah makan di daerah Jogja yang menyajikan kuliner khas Indonesia, rumahan, barat, timur, *seafood*, hingga yang diperuntukkan bagi kaum vegetarian.

Meskipun Yogyakarta memiliki pilihan kuliner yang beragam, namun hal tersebut tidak membuat para konsumen yang mempraktikkan pola hidup sehat dengan mudah memperoleh makanan, karena adanya batasan-batasan bahan pangan yang boleh dikonsumsi, salah satunya oleh kaum vegan. Berangkat dari kesulitan yang dirasakan oleh konsumen yang sedang menjalankan program diet sehingga harus memilah-milih makanan yang dapat dikonsumsi, untuk itu perlu dibuat perancangan tentang perancangan tentang media komunikasi visual yang dapat memberikan berbagai informasi tentang makanan khas dari kota pelajar, Yogyakarta yang dapat dikonsumsi oleh kaum vegan dan beberapa orang yang diet sambil wisata kuliner khas Jogja.

Dengan beberapa kesulitan yang dirasakan oleh kaum vegan, perancangan media komunikasi visual ini akan mempermudah mereka untuk mencari makanan dan jajan pasar khas Jogja yang dapat dikonsumsi, karena sebelumnya belum ada buku kuliner yang mendokumentasikan dan memberikan informasi tentang kuliner khas Jogja yang dapat dikonsumsi oleh vegan, dan juga begitu banyak makanan khas yang mulai punah. Sehingga media ini nantinya berguna untuk mengenalkan serta menghidupkan kembali jajan pasar atau makanan khas yang sudah tidak banyak diketahui dan diproduksi. Media komunikasi visual ini nantinya tidak hanya menjadi referensi bagi para Vegan yang sedang *traveling*, namun turut andil dalam melestarikan budaya dari segi kuliner khas Yogyakarta, dapat digunakan sebagai *diary book* pribadi, sehingga ada interaksi antara buku tersebut dengan para pembacanya.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media komunikasi visual mengenai makanan dan jajan pasar khas Jogja sebagai panduan untuk mempermudah *traveler* yang sedang menjalankan diet vegan?

3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah membuat media komunikasi visual sebagai sumber referensi, dokumentasi, serta turut andil dalam melestarikan makanan dan jajan pasar khas Jogja yang kurang populer yang dapat dikonsumsi oleh para vegan, dan dapat berfungsi sebagai *diary book* yang diisi dengan pengalaman pemilik juga.

4. Teori dan Metode

a. *Diary Book*

Diary book merupakan sebuah buku catatan pribadi, yang berisikan cerita runtutan kejadian yang dialami oleh penulisnya, dalam menulis *diary book* tidak memiliki aturan khusus dalam penulisan maupun format membuat bukunya. Biasanya *diary book* bersifat *privacy* karena bersifat pribadi, yang dimiliki perorangan.

Diary bersifat sangat pribadi sehingga seseorang bisa kulineriskannya sekehendak hati karena tulisan pribadi adalah bentuk tulisan yang memberikan sesuatu yang paling menyenangkan dalam penjelajahan diri pribadi sang penulis (Tarigan, 2008:31).

b. Kuliner

Manusia tidak akan lepas dari tiga unsur pokok, yakni sandang, pangan dan papan, oleh karena itu setiap manusia tidak bisa jauh dari kegiatan kuliner, baik itu dari segi membuat makanan, mengonsumsi, hingga mencari pengalaman baru terkait kuliner. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata kuliner adalah berhubungan dengan masak-memasak.

Dalam perkembangannya, penggunaan istilah kuliner digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti Seni kuliner yaitu seni persiapan, memasak dan penyajian makanan, biasanya dalam bentuk makanan (Puspitasari, 2018).

c. Kuliner Jogja

Kuliner keraton, merupakan kuliner modifikasi dari masakan Belanda, tidak heran banyak makanan tradisional khas Jogja terutama yang dihidangkan untuk keraton memiliki citarasa Belanda yang sudah terakulturasi, contohnya masakan selat solo yang merupakan modifikasi dari bistik. Namun karena modifikasi tersebut, masakan Jawa lebih manis. Menurut Hedi Hinzler, di Jawa kuno, manis merupakan salah satu rasa yang wajib ada dalam makanan tapi tidak dominan. “ Dalam teks-teks Jawa kuno sering disebut ajaran hindu tentang enam rasa atau *sad rasa*, yaitu manis, asin, asam, pedas, pahit dan sepat. Hidangan baru akan nikmat kalau mengandung enam rasa itu dengan pertimbangan yang harmonis,” katanya (Seri Buku Tempo. 2015).

d. Vegan

Dikutip dari buku *MAKANAN UNTUK MEMBINA KEJERNIHAN PIKIRAN : Filsafat Vegetaris* P. R. Sarkar menjelaskan “*ahimsa*” sebagai berikut: “ Sejauh mungkin, bahan makanan harus dipilih dari antara bahan makanan yang perkembangan kesadarannya relatif kecil bila dibandingkan dengan tingkat kesadaran yang lain, apabila terdapat tumbuh-tumbuhan, binatang janganlah sampai disembelih. Kedua, sebelum menyembelih hewan yang sudah mengembangkan sedikit kesadaran, pikirkan berulang-ulang, bisakah kita hidup sehat tanpa mengorbankan kehidupan itu”.

Saat hewan disembelih, maka akan terjadi reaksi ‘rasa sakit’ yang akan ditimbulkan oleh hewan yang akan diolah tersebut, sehingga akan berpengaruh terhadap hormon hewan tersebut. Karena, pada saat hewan tersebut merasa kesakitan atau ketakutan akan memicu adrenalin dari mahluk tersebut, sehingga sebagian reaksi dari hormon tersebut melekat pada daging dan meracuni sel-sel tubuh manusia apabila mengonsumsi

daging tersebut, yang dapat mengganggu pikiran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Institut Nutrisi di Amerika, daging hewan sarat akan darah beracun dan yang lain terbuang karena proses produksi.

Struktur tubuh manusia, dirancang sebagai pemakan tumbuh-tumbuhan, berdasarkan pengelompokan yang ada yang dikaitkan dengan cara manusia memproses makanan tersebut. Tubuh manusia memerlukan tenaga dan waktu yang lebih besar ketimbang mencerna makanan berbahan nabati lainnya.

e. Remaja

Adolescence, atau dalam bahasa Indonesia disebut "remaja", berasal dari kata latin "*adoloscere*", yang artinya "tumbuh" (Hurlock, 1973). Sehingga menurut Putrantya (2008), remaja dapat diartikan dengan tumbuh menjadi dewasa. Menurut Jersild (1965), masa remaja adalah periode dimana orang yang tumbuh mengalami transisi dari anak-anak menuju dewasa .

Definisi semacam ini juga dikemukakan oleh Conger (1977), yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan periode dimana perubahan terjadi secara cepat dalam hal fisik, fisiologis, psikologis, dan sosial. Ginzberg (dalam Osipow dan Fitzgerald, 1996) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa yang penting dimana proses memilih pekerjaan atau vokasional dialami.

Periode remaja dimulai sejak individu mencapai kematangan secara seksual dan berakhir ketika kemandirian secara legal telah dipastikan oleh orang dewasa yang menanggung (Hurlock, 1973). Menurut Hurlock (1973), usia remaja berada di antara usia 13-18 tahun. Dari rentang waktu tersebut, periode remaja dibagi dua, yaitu: awal, antara usia 13-17 tahun dan akhir, antara usia 17-18 tahun.

f. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah gambar ataupun foto yang dapat menggambarkan sebuah kejadian yang terdapat dalam sebuah tulisan. Sehingga dengan gambar, para pembaca dapat memahami makna yang dimaksud oleh pembuat buku. Pada perancangan kali ini, menggunakan ilustrasi berupa foto dan gambar dengan teknik manual dan digital, agar tidak terkesan monoton.

Tambahan penjelasan teks yang diwujudkan dalam bentuk visual merupakan penjelasan dari ilustrasi lainnya, sedangkan fungsinya adalah, sebagai pendukung teks dan membantu memperjelas suatu teks dalam bacaan, sehingga tidak terjadi suatu multitafsir.

Menurut Iyan Wb, dalam *Anatomi buku* (2007:30) fungsi ilustrasi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas teks seandainya teks sulit dipahami atau terlalu panjang untuk diuraikan dengan kata-kata.
- 2) Mengomunikasikan teks dengan cepat dan jelas.
- 3) Menambah daya tarik dan memperindah halaman-halaman buku.
- 4) Mengimbangi tata letak halaman.

Kulinerrut Simmon Jennings dalam bukunya yang berjudul "*The Complete Guide to Advanced Illustration and Design*", ilustrasi memiliki memiliki tiga fungsi, yaitu ilustrasi sebagai informasi,

ilustrasi sebagai dekorasi dan ilustrasi sebagai komentar. (Simmon Jennings, 1998).

Menurut Dwi Koendara dalam buku *Ilustrasi* (2016: 5), melihat ilustrasi sebagai hiasan dari sebuah peristiwa. Suatu peristiwa perlu dihias baik dalam bentuk kata-kata yang terbaca maupun Gambar Dalam konteksnya hiasan berarti kata-kata terbaca maupun gambar yang divisualkan akan memberikan kesan atau menimbulkan nilai-nilai estetis. Sehingga peristiwa yang dihias itu menjadi indah. Dengan demikian disini terlihat bahwa konteks ilustrasi lebih kepada bahasa yang estetis, lebih merujuk kepada kata maupun gambar yang 'enak' atau 'sedap dipandang'.

g. Tipografi

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989:4). Lebih lanjut, Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005:9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

Warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna *additive* dan *subtractive* (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005:17-19). Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen.

Pada tahun 1831, Brewster (Ali Nugraha, 2008:35) mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

h. *Layout*

Dalam buku "*Layout Dasar dan Penerapannya*" yang ditulis oleh Suriyanto Rustan, S.Sn (2009) *Layout* merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesanyang dibawanya.

Layout menurut Gavin Amborse & Paul Harris, (London, 2005) adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang.

Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadikomunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

5. Analisis Data

Analisis 5W + 1H adalah teknik analisis data yang sering digunakan oleh para jurnalis untuk mengkaji dan menyampaikan suatu berita. Namun, teknik ini juga sering digunakan dalam menyusun perencanaan karena dianggap relevan dan dapat memudahkan proses perencanaan.

a. *What*

Apa yang akan dibahas dalam Perancangan Buku Kuliner Makanan dan Jajan Pasar Untuk Vegan Khas Yogyakarta?

Informasi tentang makanan khas Yogyakarta untuk para Vegan, baik tips, bahan-bahan yang ada dalam makanan tersebut, dan masih banyak lagi.

- b. *When*
Kapan penelitian buku Kuliner Makanan dan Jajan Pasar Untuk Vegan Khas Yogyakarta?
Penelitian akan dilakukan sejak bulan Februari-April.
- c. *Why*
Kenapa membuat dalam bentuk buku kuliner yang terdapat media interaktif dan mengangkat Kuliner Makanan dan Jajan Pasar Untuk Vegan Khas Yogyakarta?
Karena akan lebih terasunik dan lebih variatif, sehingga orang yang membacanya tidak bosan dan merasa senang memiliki buku kuliner tersebut, dan buku tersebut juga dapat menjadi *diary book*. Alasan mengangkat kuliner Jogja karena Yogyakarta memiliki potensi kuliner yang menarik untuk digali dan diangkat menjadi sebuah topik, juga karena variasi yang beragam namun masih banyak kuliner yang belum terpublikasi dengan baik. Dan masih banyak para vegan yang kebingungan mencari lokasi kuliner khas Yogyakarta yang cocok untuk para vegan.
- d. *Where*
Dimana lokasi penelitian dilaksanakan?
Yogyakarta dan sekitarnya.
- e. *Who*
Siapa target *audiencenya*?
Masyarakat umum (pria/wanita) yang tertarik dengan kuliner khas Jogja terutama kaum vegan.
- f. *How*
Bagaimana cara mengemas buku kuliner makanan dan jajan pasar untuk vegan khas Yogyakarta agar menarik?
- i. Buku akan dikemas dengan bentuk visual *book* yang mengusung *style fancy vintage*, agar nampak lebih menarik dan unik. Dilengkapi dengan beberapa ornamen vintage, foto, ilustrasi dan berbagai visual lainnya yang menarik.

B. Pembahasan dan Hasil

1. Konsep Perancangan
Buku Kuliner ini berisi tentang informasi hingga dokumentasi mengenai macam-macam makanan dan jajan pasar khas Jogja, yang dapat dikonsumsi oleh para vegan. Menampilkan ilustrasi, foto, yang dikemas dengan konsep *script book* agar lebih menarik dalam menjelaskan konten yang ada pada buku tersebut. Terdapat sisipan informasi yang menjelaskan kuliner terpilih, bahan-bahan yang digunakan, cara pembuatan, tips dan trik, serta lokasi untuk dapat menemukan kuliner tersebut yang unik dalam buku kuliner ini, dapat diisi sesuai dengan pengalaman pemilik buku, seperti *Diary Book Culinary*.
2. Tujuan Kreatif
 - a. Mengenalkan kuliner khas Jogja yang belum lumrah di masyarakat;
 - b. Membantu pembaca dalam mencari lokasi wisata kuliner;

- c. Mendukung masyarakat terkait peninggalan budaya dari segi kuliner khas daerah yang kurang dikenali masyarakat luas;
- d. Para vegan juga dapat merasakan kuliner khas yang berbahan nabati;
- e. Mengajak masyarakat untuk lebih mengenal makanan lokal meskipun sedang menerapkan pola makan vegan.

3. Strategi Kreatif

a. Isi Pesan (*what to say*)

Informasi seputar kuliner dan jajan pasar khas Jogja, yang berbahan dasar nabati, asal-usul, lokasi yang menjual makanan, hingga proses pembuatannya agar pembaca mengetahui bahan-bahan apa saja yang digunakan pada saat membuat makanan tersebut.

b. Bentuk Pesan (*how to say*)

Perancangan ini menyampaikan isi pesannya dengan menggunakan media buku visual, dengan konsep *journal diary book* yang lebih banyak visual nya akan lebih tepat untuk menasar *target market* dan *audience*. Penyampaian pesan dengan menggunakan poin-poin dan notes singkat lebih mudah dipahami namun tetap sarat informasi. Visual yang ditampilkan pun mengkomunikasikan maksud dari sebuah teks, sehingga pembaca tidak akan bosan membaca buku tersebut.

4. Konsep Media

a. Tujuan Media

Maksud menggunakan media buku interaktif adalah untuk mempermudah pemilihan buku sebagai media dari perancangan kali ini karena:

- 1) Lebih fleksibel;
- 2) Tidak terbatas/terikat (kabel, *signal*, pulsa/kuota, baterai);
- 3) Dapat menjadi buku catatan untuk membuat list kunjungan/kegiatan saat *travelling* ke Jogja.
- 4) Sebagai kenang-kenangan yang merekam momen secara tertulis, sehingga ada *value* tersendiri oleh pemiliknya.

Tidak hanya itu, materi visual nya pun dibuat ala *journal book* dengan tujuan:

- 1) Agar target sasaran lebih tertarik membaca buku;
- 2) Mudah mengkomunikasikan kuliner khas, yang padat akan informasi;
- 3) Tidak monoton dan terlihat menyenangkan karena pada buku kuliner kali ini, menggunakan warna-warna pastel, ikon, dekorasi, hingga beberapa bagian yang akan di *pop up* kan. Sehingga buku akan terlihat berbeda dibanding buku kuliner yang sudah ada.

5. Strategi Media

a. Khalayak Sasaran

Demografi Vegan

- 1) Jenis Kelamin : *Unisex*
- 2) Usia : Remaja (15 – 21 tahun)
- 3) Pekerjaan : Memiliki ketertarikan dibidang kuliner, *craft* dan menulis.
- 4) Kelas Sosial : Menengah
- 5) Pendapatan : Rp. 100.000 – >Rp. 5.000.000/ bulan
- 6) Pola Makan : Vegan

Psikografis Vegan

Kaum vegan yang suka berwisata kuliner khas suatu daerah, namun tidak mengetahui berbagai macam makanan khas daerah tersebut yang berbahan dasar nabati.

Geografis Vegan

Menetap atau sedang berwisata di Jogja, baik wilayah perkotaan maupun desa.

b. Program Media

- a. Waktu : Awal tahun 2021, pergantian semester 1 menuju semester 2.
- b. Tempat lokasi perancangan, Kota Yogyakarta.

c. Paduan Media

i. Media Utama (*Main Media*)

Buku visual dengan bentuk *journal book*, berisi tentang berbagai kuliner dan jajan pasar khas Jogja berbahan nabati (yang belum banyak diketahui oleh masyarakat umum), definisi, asal-usul, proses pengolahan, lokasi penjual, hingga notes deskripsi tentang rasa dan tekstur makanan, juga ada bagian yang dapat diisi, serta terdapat beberapa bagian yang di *pop up* kan agar lebih menarik dan lebih interaktif terhadap pemilik buku.

ii. Media Penunjang (*Supporting Media*)

Media penunjang akan mengarahkan konsumen kepada media utama, dengan menerapkan ikon-ikon yang terdapat pada buku, diterapkan di media-media penunjang berupa pembatas buku, sticky note, washi tape, *sticker* dan masih banyak lagi.

C. Kesimpulan

Gaya hidup sehat dengan diet vegan memang belum menjadi hal yang lumrah di Indonesia, karena memang budaya tersebut bukan merupakan budaya dari Indonesia, namun bukan berarti Indonesia tidak *mensupport* gaya hidup vegan dengan kuliner khas yang ia, punya, karena sebenarnya kuliner Jogja begitu luas, dan banyak variasinya, namun memang tidak sepopuler kuliner yang *non-vegan* seperti sate, atau olahan hewani lainnya. Selain itu, banyak juga kuliner khas Jogja yang kaya akan manfaat bagi kesehatan.

Perancangan ini kemudian dibuat sebagai buku panduan sekaligus memberikan edukasi terkait kuliner khas Jogja yang berbahan dasar nabati, yang memiliki rasadan khasiat yang baik untuk tubuh, melalui media buku jurnal visual.

Buku ini di buat dengan menampilkan visual yang menyerupai bentuk asli dengan bantuan foto dan ilustrasi yang memudahkan pembaca untuk mengetahui warna, bentuk dan tekstur, sehingga mempermudah masyarakat mengenali visual dari makanan tersebut agar lebih menarik minat dan memudahkan pemahaman para pembacadengan maksud dari penulis.

Pada pembuatan buku jurnal kuliner ini diawali denganmenentukan menu makanan yang akan di masukan sebagai konten utama dari buku tersebut, kemudian mulai melakukan riset terhadap masyarakat sebagai penentuan kuliner manasaja yang layak untuk di promosikan, kemudian barulah di lakukan pengumpulan data-data terkait kuliner tersebut agar lebih banyak informasi yang di dapatkan, mulai dari sejarah, hingga dimana masyarakat dapat menemukan kuliner tersebut. Tahap berikutnya adalah menentukan gaya penulisan, agar

mudah dipahami oleh semua kalangan. Pada bagian ilustrasi dan penataan *layout* disesuaikan dengan target *audiance* sehingga lebih mudah diterima.

Kendala yang dihadapi dalam perancangan buku kuliner ini data yang cukup sulit didapatkan karena terhalang pandemi, dan pada saat menyusun buku ini, menimbang-nimbang informasi penting mana yang lebih penting untuk di masukan kedalam buku tersebut. Tidak hanyaitu, pada saat proses wawancara melalui *g form* banyak sekali responden yang belum faham dengan vegan itu sendiri, sehingga penulis lebih tertarik untuk mengenalkan tentang makanan vegan dan juga vegan itu sendiri. Secara teknis lebih kepada bagaimana menampilkan tampilan buku jurnal yang menarik dan *informatif*, sehingga mudah ditangkap informasinya kepad apara pembaca.

Tidak hanya media utama, media pendamping seperti note, stiker dan masih banyak lagi, digunakan sebagai media yang mendukung untuk masyarakat agar ikut mengkapmanyekan kuliner khas yang menyehatkan serta lezat.

D. Daftar Pustaka

- A.Yoeti. Oka. (1995). *Pengantar Ilmu Kepariwisata* (Edisi 1). Yogyakarta : ERLANGGA.
- Almatsier, S. (2002). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Amborse, Gavin and Harris Paul . (2005). *Basics Design : Layout* . London : AVA Publishing.
- Anggreani, Lia dan Nathalia, Kirana. (2014). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azraqi, Royyan. (2016). *TERAPI HERBAL: Sayuran Kaya Khasiat Pencegah berbagai Penyakit*. Jakarta Selatan: PT. Mizan Publikasi.
- Badudu J.S dan Zain, Sutan Mohammad. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Brewer, Roy. (1971). *An Approach to Print: A Basic Guide to the Printing Processes, illustrated edition*. London: Blandford Press.
- Darmaprawira, Sulasmi. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Fardiaz, D. (1998). *Peluang, Kendala, dan Strategi Pengembangan Makanan Tradisional*, dalam Kumpulan Ringkasan Makalah Seminar Nasional Makanan Tradisional : Meningkatkan Citra dan Mengembangkan Industri Makanan Tradisional Indonesia, Pusat Kajian Makanan Tradisional (PKMT), Lembaga Penelitian Institut Pertanian Bogor-Pusat Antar Universitas dan Gizi IPB, Bogor.
- Farner, Geir (2014). "*Chapter 2: What is Literary Fiction?*". Literary Fiction: The Ways We Read Narrative Literature.
- Febri, Fatmalina. (2006). "Penentuan Kombinasi Makanan Jajanan Tradisional Harapan untuk Memenuhi Kecukupan Energi dan Protein Anak Sekolah Dasar Di Kota Palembang". Skripsi. Falkutas Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Diponegoro.Semarang.

- Gardjito, Murdijati, dkk. (2013). *Pangan Nusantara Karakteristik dan Prospek untuk Percepatan Diversifikasi Pangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Harmayani, E, Umar, S., & Murdijati, G.(2017). *Makanan Tradisional Indonesia Seri I*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Jennings, Simon. (1998). *The Complete Guide to Advance Illustration and Design*. America.
- KRT. Sosroningrat . (1991), 'Makalah'.: makanan Tradisional: Posisi dan Perannya dalam Pengembangan Kepariwisata, Yogyakarta:HUT IKA BOGA.
- Kurniasih,Sani. (2014). "Strategi–Strategi Pembelajaran"Alfabeta:Bandung:64.
- Long, M.Lucy. (1998). *Culinary Tourism*. The University Press of Kentucky : USA.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Marwanti, (2000). *Pengetahuan Masakan Indonesia*. Adicita Karya Nusa, Yogyakarta.
- Moertjipto, J.S. (1993). Makanan, Wujud, Variasi, dan Fungsinya Serta CaraPenyajiannya Pada Orang Jawa Daerah Istimewa Yogyakarta.Depdikbud Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek PenelitianPengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya: Yogyakarta.
- Muktiono, Joko D. (2003). *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta : Elex Media Computindo.
- Nugraha, Ali. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Persatuan Ahli Gizi Indonesia (PERSAGI). Cetakan kedua. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, pp: 49.
- Prawira, Sulasmi Darma. (1989). *Warna: Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK.
- Rustan, Surianto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Ebdi Sadjiman, Drs. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*.Yogyakarta.
- Seri Buku Tempo. (2015). *ANTROPOLOGI KULINER NUSANTARA: Ekonomi, Politik, dan Sejarah dibelakang Bumbu Nusantara*. Jakarta: 73.
- Shaw, G, and William, A. M. (1997). *Critical Issue in Tourism*. Blackwell Publisier. Oxford.
- Soekadijo, R. G. (2000). *Anatomi Pariwisata, Memahami Pariwisata Sebagai Systemic Linkage*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soekarto. (1990). *Penilaian Organoleptik Untuk Industri Pangan dan HasilPertanian*. Jakarta: Bhatara Aksara.
- Soenardi,T. (2013). *Teori Dasar Kuliner*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama Kompas Gramedia Buikling.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa).

- Wb., Iyan. (2007). *ANATOMI BUKU: Inilah Buku Referensi Super Penting Bagi Anda Pecinta dan Penggiat Buku*. Bandung: Kolbu.
- Wongso, William W. (2016). *Flavors of Indonesia: William Wongso's Culinary Wonders*. Jakarta : Bab Publishing.
- Zubaidi, Achmad. (1997). *Berita Buku*. Yogyakarta: ANDI.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa).
- Klein, Kitty & Adriel Boals. (2001). "Expressive writing Can Increase Working Memory Capacity". *Journal of Experimental Psychology*. Vol.130, No.3, 520-533

